DYNAMITE DAN II

Dr Blitzen and the Islands of Arcanum

Programmed by Rod Bowkett

This program is for all Amstrad CPC microcomputers. Side B is a repeat recording of Side A. The game can be played with keyboard or joystick.

LOADING:

Tape: Press **CTRL** and small **ENTER**
Disk: Type **RUN"DAN** and press **ENTER**

THE GAME

The youth of the world is being helplessly mesmerised – their brains sucked dry – by apparently innocuous pop records. Someone has been corrupting the vinyl with subliminal, mind-destroying sound waves. There's only one person who could be responsible for such an outrage – that's right, Blitzen is back, poised to wreak havoc on an unsuspecting planet.

Your task as Agent Dan is to get into the group of eight islands known as Arcanum, where Blitzen has set up his secret headquarters. You must find the one record hidden on each island, locate the jukebox, and play the record. Then you must refuel your trusty blimp and go on to the next island. When the eighth island is reached (the pressing plant), and the last record has been played, you must place a bomb in Blitzen's lab. You've now got just 3 minutes to get back to the zeppelin before the plant goes up.

CONTROLS

Joystick

Standard joystick control movements apply.

Keyboard

Left	←, **Z** or **?**
Right	→, **X** or \
Up/Jump	↑, **Q** or **[**
Down	↓, **A** or +

P	Pause/Restart
ESC	Quit

HINTS

Dan has only one life, but contact with sprites causes a reduction in energy. Energy can be topped up by eating food. Sprites can steal various items you hold, for example magenta sprites take fuel as it, too, is magenta.

USEFUL OBJECTS

BOMBS – blow doors giving access to other parts of playing area
GOGGLES – provide immunity from mesmerism
RECORD – must be played before moving to next island
FUEL – refuels zeppelin
FOOD – gives energy top up

Some objects allow special facilities such as invisibility, immunity, etc, but you will only find this as you progress through the islands. There are also 3 unique objects on each island which are lost after the zeppelin takes off – but we'll leave you to find out what they are or what they do!

Watch out for Blitzen zapping at you with his psychon ray gun. If he hits you, you're mesmerised and will wander out of control for a short while.

Each island contains one secret passage, which can only be accessed if you are carrying a particular object.

The safety of the world is in your hands – can you beat Blitzen one more time?

DYNAMITE DAN II

Doktor Blitzen auf der Insel Arcanum

In Szene gesetzt von ROD BOWKETT

Dieses spannende Action-Spiel läuft auf allen Schneider-Rechnern der CPC-Reihe. Die B-Seite ist eine Sicherheitskopie der Seite A. Spielen können Sie dies farbenfrohe und knifflige Programm über die Tastatur oder mit dem Joystick.

Wie wird's eingeladen?
Kassettan-Version: ***CTRL*** *und kleine* ***ENTER****-Taste drücken!*
Diskettenbetrieb: ***RUN"DAN*** *eingeben und* ***ENTER****-Taste drücken!*

ZUM SPIEL

Die Jugend der Welt wurde verdorben. Die Jugendlichen stehen unter einer Art von Hypnose; ihre Gehirne wurden bis auf's Blut ausgesaugt durch angeblich harmlose Rock-LPs. Irgendjemand hat die "Scheiben" manipuliert: Mit Sounds, die unterbewußt den Verstand und die Geisteskraft zerstören. Dabei kommt eigentlich nur ein Schurke in Frage, der für solch' eine Schandtat verantwortlich sein kann. Vielleicht ahnen Sie es schon? Ja, richtig, Doktor Blitzen ist wieder auf der Bildfläche erschienen. Sein Ziel ist es, ohne Skrupel ein Chaos auf unserem Planeten anzurichten!

Ihre Aufgabe, als Super-Agent DAN, ist, zu einer Inselgruppe vorzustoßen, die allgemein unter dem Namen ARCANUM bekannt ist. Dort hat Blitzen sein streng geheimes und gehütetes Hauptquartier aufgeschlagen. Sie werden nun auf jeder der insgesamt acht Inseln eine gut versteckte Maxi-Single finden müssen und eine Music-Box ausfindig machen, um die Scheibe abzuspielen. Als nächstes gilt es, Ihr gewohntes kleines Luftschiff vollzutanken, um damit zur nächsten Insel zu gelangen. Nachdem Sie sieben Inselin "musikalisch" befreit haben, kommen Sie zum Zielpunkt – dem achten und letzten Eiland der Inselgruppe. Dort befindet sich Blitzen's Schallpatten-Firma. Wenn es Ihnen auch hier gelingen sollte, die gefundene Single abzuspielen, dann können Sie als DYNAMITE DAN Ihr Meisterstück vollbringen: Sie legen eine Bombe in Blitzen's Laboratorium. Ab diesem Zeitpunkt haben Sie noch ganze drei Minuten, um zu Ihrem Zeppelin zurückzufinden, ehe die ganze Firma Blitzen in die Luft fliegt!

DIE STEUERUNG

Links	*(die Tasten ←,* **Z** *oder* **?** *)*
Rechts	*(die Tasten →,* **X** *oder \ )*
Nach oben oder Sprung	*(die Tasten ↑ ,* **Q** *oder* **[** *)*
Nach unten	*(die Tasten ↓ ,* **A** *oder +)*

Mit ***"P"*** *kann man eine* ***PAUSE*** *einlegen oder einen* ***NEUSTART*** *beginnen.*
Mit ***"ESC"*** *können Sie das Spiel vorzeitig beenden.*

DIE WICHTIGSTEN GEGENSTÄNDE

BOMBEN *— lassen Türen zerbersten, die Ihnen den Weg frei machen, um zu anderen Orten der Spiel-Landschaften zu gelangen.*
SCHUTZBRILLEN *— gewähren Ihnen Schutz vor der gefährlichen Hypnose.*
SCHALLPLATTE *— muß abgespielt werden, bevor man zur nächsten Insel fliegen darf.*
SPRIT *— ist wichtig, um den Zeppelin wieder aufzutanken.*
LEBENSMITTEL *— geben Ihnen verbrauchte Energie sofort zurück.*
Einige der gefundenen Gegenstände haben eine ganz besondere Bewandnis – sie können DAN unsichtbar, unverwundbar usw. machen. Sie werden diese Objekte schon bald kennenlernen und zu schätzen wissen, je länger Sie auf den Inseln verweilen! Es gibt aber auch drei einzigartige, wichtlge Gegenstände auf jeder Insel, die Ihnen verloren gehen, sobald Sie den Zeppelin besteigen: Wir lassen Sie aber bewußt im Unklaren, um welche es sich handelt und warum diese "verschwinden". Finden Sie es selbst heraus!!!

WICHTIGE HINWEISE

DAN hat "nur" ein Leben zu verlieren! Die Berührung mit den verschiedenen "Kobolden" bewirkt einen Energie-Verlust. Die lebens notwendige Energie unseres Helden kann nur durch die Einnahme von Lebensmitteln wieder zurücherlangt werden! Die vielen verschiedenen Kobolde werden versuchen, Ihre gesammelten Gegenstände zu stehlen; z.B. werden die pink-farbenen Monster Ihren Sprit klauen, weil dieser auch "pink" angezeigt wird!

Hüten Sie sich auch vor Doktor Blitzen's Angriffen! Dieser versucht, in jedem Level mit seinem Psycho-Laser Ihnen den Garaus zu machen! Falls er Sie wider Ihres Willens treffen sollte, werden Sie für eine Weile völlig geistesabwesend umherirren.

Auf jeder Insel gibt es einen geheimen Durchgang, der nur durchquert werden kann, wenn man ein bestimmtes Objekt bie sich trägt!

DIE ERRETTUNG DER GANZEN MENSCHHEIT LIEGT IN IHREN HÄNDEN – KÖNNEN SIE BLITZEN EIN WEITERES MAL PAROLI BIETEN?

Dynamite Dan II

Mirrorsoft Ltd, Headington Hill Hall, Oxford OX3 0BW